

□ 게임산업 상장사 수출액

<표 1> '12년 2분기~'13년 2분기 게임산업(상장사별) 수출액 변동

(단위: 억원, %)

구분	2012년 수출액					2013년 수출액			2분기 (전년대비)
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년대비)	
NHN	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	-
엔씨소프트	194.5	405.6	169.2	175.5	750.3	132.8	175.4	308.2	-9.8%
네오위즈 게임즈	808.3	1,740.0	820.4	705.6	3,266.0	890.2	834.2	1,724.5	3.2%
CJ E&M	84.7	186.0	126.1	89.1	401.2	94.7	88.5	183.2	4.5%
게임하이	10.8	22.2	13.1	16.5	51.8	12.3	12.3	24.6	13.9%
액토즈소프트	175.9	402.1	177.0	166.2	745.3	164.2	165.0	329.2	-6.2%
웹젠	82.3	170.3	96.7	60.5	327.5	131.6	127.6	259.2	55.0%
와이디온라인	53.0	104.6	36.5	30.1	171.2	27.1	33.4	60.5	-37.0%
이스트소프트	18.9	39.5	22.2	15.9	77.6	12.7	12.7	25.4	-32.8%
한빛소프트	32.4	67.3	28.1	144.0	239.4	43.9	44.1	88.0	36.1%
컴투스	140.8	205.3	160.3	147.2	512.8	206.3	168.9	375.2	20.0%
엠펜	51.1	106.2	52.4	75.3	233.9	43.7	40.2	83.9	-21.3%
드래곤플라이	35.2	79.2	33.8	35.0	148.0	30.2	27.9	58.1	-20.7%
와이앤케이 코리아	8.0	16.9	11.8	2.8	31.5	5.6	4.9	10.5	-38.8%
제이씨 엔터테인먼트	31.2	65.6	24.5	46.6	136.7	28.4	32.8	61.2	5.1%
바른손게임즈	11.5	27.3	10.6	11.4	49.3	9.0	7.2	16.2	-37.4%
소프트맥스	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	-
조이맥스	37.2	80.6	41.2	38.6	160.4	28.8	23.8	52.6	-36.0%
게임빌	66.4	131.3	58.6	214.5	404.4	128.0	178.6	306.6	169.0%
위메이드 엔터테인먼트	192.6	422.7	204.1	194.3	821.1	196.7	250.6	447.3	30.1%
합계	2,034.8	4,272.7	2,086.6	2,169.1	8,528.4	2,186.2	2,228.1	4,414.3	9.5%
	-9.1%	25.8%	2.5%	4.0%	6.9%	0.8%	1.9%	3.3%	

- 게임 '13년 2분기 수출액은 약 2,228억원으로 전년동기대비 9.5% 증가했으며 전분기대비 1.9% 상승. '12년 1분기 및 2분기는 전분기대비 다소 큰 폭으로 하락했으나 이후 상승세 지속

- '13년 2분기 게임의 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 62.4%로 '12년 2분기(62.6%) 대비 0.2%p 하락

- 대형업체 중 네오위즈게임즈의 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 3.2% 증가했으며, CJ E&M 게임부문의 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 4.5% 증가. 이는 다수의 스마트게임, 대형 신작 온라인게임 등이 내수시장의 선전에 비해 해외 시장에서의 성과도출이 다소 더딘 것. 액토즈소프트는 '12년 2분기 이후 전년동기대비 감소세가 지속되고 있으며 '13년 2분기는 전년동기대비 6.2% 감소

※ 엔씨소프트의 수출액은 '11년 2분기부터 전년동기대비 감소세가 이어지고 있으며 '13년 2분기는 전년동기대비 9.8% 감소

- 중소형 업체 중, 컴투스, 게임빌 등 2개 업체는 '11년 4분기 이후 신작 스마트게임들의 다수 출시에 따른 흥행 호조 및 해외 수요증가로 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 비교적 높은 성장을 기록

※ 컴투스 및 게임빌은 콘텐츠 소비의 스마트화에 따른 자체 개발 스마트게임의 지속 출시 및 흥행작 출현으로 '11년 1분기 이후 큰 폭의 수출액 증가 기록. 컴투스 및 게임빌의 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 각각 20.0%(219.8%)¹⁾, 169.0%(97.2%) 증가

※ 한빛소프트의 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 36.1% 증가했으며, 웹젠은 '13년 2분기 수출액의 경우 전년동기대비 55.0% 증가

- 게임의 수출액은 '10년 2분기부터 '11년 4분기까지의 전분기대비 상승세가 이어지다가 '12년 1분기와 2분기에 다소 큰 폭의 하락. '12년 3분기 이후 상승기조로 전환되면서 회복 추세. 향후 게임 콘텐츠 이용 패턴에 스마트화가 강화되고 이에 따라 단말기 등 고성능 하드웨어 출시가 이어질 경우 게임 수요 측면에서 국내외 이용자 확대에 긍정적인 전망. 이에 경쟁력 및 개발력을 보유한 스마트게임 개발사들을 중심으로 해외수출 증대 예상

※ '10년 3분기에서 '13년 1분기까지 전분기대비 각각 2.3% 상승, 12.1% 상승, 5.7% 상승, 5.3% 상승, 2.9% 상승, 55.7% 상승, 19.8% 하락, 9.1% 하락, 2.5% 상승, 4.0% 상승, 0.8% 상승

● 게임 '13년 상반기 수출액은 약 4,414억원으로 전년동기대비 3.3% 증가

- 네오위즈게임즈는 '13년 상반기 수출액의 경우 약 1,724억원으로 전년동기대비 0.9% 감소

- 컴투스는 '13년 상반기 수출액의 경우 약 375억원으로 전년동기대비 82.8% 큰

1) 2013년 1분기 수출액 전년동기대비 성장률

폭 증가

- 게임빌은 '13년 상반기 수출액의 경우 약 306억원으로 전년동기대비 133.5% 큰 폭 증가

- CJ E&M 게임부문은 '13년 상반기 수출액의 경우 약 183억원으로 전년동기대비 1.5% 감소

<그림 1> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 수출액 변동

(단위: 억원, %)

